



**You have downloaded a document from
RE-BUS
repository of the University of Silesia in Katowice**

Title: Nowe formy książki na polskim rynku wydawniczym i księgarskim

Author: Agnieszka Maroń

Citation style: Maroń Agnieszka. (2017). Nowe formy książki na polskim rynku wydawniczym i księgarskim. W: K. Tałuc (red.), "Literatura dla dzieci i młodzieży. T. 5" (S. 287-309). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIWERSYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Nowe formy książki na polskim rynku wydawniczym i księgarskim

AGNIESZKA MAROŃ

UNIwersytet Śląski, Wydział Filologiczny

E-booki, aplikacje książkowe, książka: 2.0, cyfrowa, elektroniczna, hybrydowa, interaktywna, konwergencyjna, multimedialna, online, rozszerzona, wzbogacona... Te i wiele podobnych określeń, podkreślających związki książki z technologią, w ciągu ostatnich kilkunastu lat przewijały się w polskim piśmiennictwie — zarówno naukowym, jak i popularnym. Debaty nad prawdopodobieństwem śmierci książki spowodowanej ekspansją innych mediów, przekształciły się w rozważania nad formą i nazwą, jaką przyjmie (powinna przyjąć?) „nowa” książka w XXI wieku. Niniejszy tekst jest próbą zobrazowania przez autorkę, jak postęp technologiczny (oraz wywołane nim zmiany społeczne i kulturowe) wpływał na formę zewnętrzną książki dla dzieci i młodzieży w Polsce w ostatnim dwudziestoleciu. Przedstawione zostaną typy nowych form książki ze szczególnym uwzględnieniem tych, które stały się punktem odniesienia dla twórców i deweloperów, a tym samym wyznaczyły nowe kierunki w rozwoju tego segmentu rynku.

W 2006 roku amerykański medioznawca Henry Jenkins opublikował książkę *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, będącą owocem jego wieloletnich obserwacji relacji pomiędzy mediami tradycyjnymi a nowocześniejszymi, ich współzawodnictwa, ścierania się, a wreszcie przenikania — konwergencji. Analizując recepcję takich fenomenów popkultury jak *Matrix* czy *Gwiezdne wojny*, Jenkins nie ograniczył się do odczytywania tekstów kultury w ich tradycyjnej — „czystej” — postaci, jak: film, książka czy gra komputerowa, ale dążąc do stworzenia kompleksowej analizy badanego zjawiska, posłużył się terminem *opowiadanie transmedialne* (transmedia storytelling), definiując je jako „historie, które są odsłaniane na różnych platformach medialnych, przy

czym każde medium ma swój oddzielny wkład w nasze rozumienie fikcyjnego świata”¹.

Aby opowiadanie transmedialne odniosło sukces, powinno być skonstruowane zgodnie z regułami, które zaobserwował i opisał Jenkins:

- każde medium wykorzystywane jest do opowiadania historii w sferze, w której najefektywniej oddziałuje na odbiorcę, np.: film wprowadza historię, telewizja ją rozwija, gra dostarcza rozrywki itd.;
- wszystkie fragmenty składowe opowiadania są samowystarczalne i są bramą do „uniwersum” budowanego przez twórców;
- odmienne medium wymaga odmiennego sposobu prezentowania historii, aby przyciągnąć jego zwolenników;
- redundancja treści zmniejsza zainteresowanie odbiorców;
- nowy model autorstwa — artyści powinni współpracować z innymi artystami o różnych poglądach, doświadczeniach i kompetencjach (niewielu ma równie dobrą znajomość wszystkich mediów)².

Czy książka jest opowiadaniem transmedialnym? Jako że transmedialność zakłada współpracę co najmniej dwóch różnych platform medialnych, książka w tradycyjnej postaci może być — i w wielu przypadkach jest — jedynie elementem takiego opowiadania. A jeśli książka w formie kodeksu będzie w ścisłym związku z innym medium, a poznanie całej fabuły będzie możliwe tylko dzięki kontaktom ze wszystkimi jej formami? Taka postać książki zbliżona jest do koncepcji książki konwergencyjnej, którą opisał Michał Zając:

Książka konwergencyjna spełniająca te postulaty musiałaby być więc formą otwartą, w którym narracja stanowiłaby w dalszym ciągu podstawę, tyle, że papier (druk) nie domykałby jej. Część papierowa takiej książki stanowiłaby rdzeń, od którego mogłaby rozpoczynać się dalsza medialna eksploracja narracji (czy, szerzej, treści). Czytelnik miałby bowiem do czynienia z szeregiem medialnych „rozszerzeń” narracji (nie: „wersji”, jak to bywało dotychczas). Część z owych „rozszerzeń” zakładałaby z definicji aktywność intelektualną i kreatywność czytelnika (czy może raczej użytkownika)³.

W dalszej części swego artykułu autor wyrażał wątpliwość, czy książka konwergencyjna w prezentowanej postaci kiedykolwiek powstanie. Wątpliwość ta wydaje się uzasadniona, bo czy jesteśmy w stanie na tyle dokładnie przewidzieć wpływ błyskawicznego postępu technicznego na kulturę, aby projektować przyszłe owoce tej współpracy?

¹ H. JENKINS: *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Tłum. M. BERNATOWICZ, M. FILICIAK. Warszawa 2007, s. 260.

² Ibidem, s. 95—96.

³ M. ZAJĄC: *Książka dziecięca — w stronę konwergencji mediów*. W: *Biblioteka, książka, informacja, Internet 2010*. Red. Z. OSIŃSKI. Lublin 2010, s. 107.

Książka konwergencyjna?

Pojęcie książki konwergencyjnej w polskim piśmiennictwie funkcjonuje już niemal od dziesięciolecia⁴. W tym czasie na rynku książki zaistniało kilka publikacji, których cechy specyficzne (głównie powiązania z Internetem) sprawiają, że w mniejszym lub większym stopniu można uznać je za „konwergencyjne”. Młodzi czytelnicy już kolejną dekadę chętnie sięgają po powieści z wątkami grozy, fantastyki, kryminału, rozgrywane się często w nierealnych światach, których bohaterami są albo zupełnie wymyślone postaci, albo ludzie obdarzeni niezwykłymi zdolnościami. Takie realia powieściowe są materiałem idealnym do stworzenia iluzji literackiego świata w Internecie.

Na amerykańskim rynku literatury Young Adults (YA) drogę dla projektów transmedialnych przetarła książka *Cathy's Diary* wydana w 2005 roku przez oficynę Runnig Press⁵. Na projekt złożyła się książka stylizowana na pamiętnik nastolatki (wraz z licznymi dodatkami — notatkami, rysunkami, rachunkami itp. — poświadczającymi jego „autentyczność”) oraz witryna internetowa, której nazwa sugeruje, że jej założycielem jest jedna z bohaterek. Witryna umożliwiała zdobycie nowych informacji na temat dziwnych wydarzeń, które rozgrywały się w życiu Cathy, a forum internetowe było miejscem, gdzie czytelniczki toczyły dyskusje, próbując odkryć tajemnice zawarte w fabule. Polskim czytelniczkom *Pamiętnik Cathy* zaproponowało wydawnictwo Egmont pod koniec 2007 roku, jednak element interaktywnej, wirtualnej przygody został w polskim wydaniu zupełnie pominięty. Książkę promowano, zwracając uwagę na jej wyjątkową formę zewnętrzną (pamiętnik wraz z artefaktami), nie informując czytelników o amerykańskim projekcie i witrynie internetowej. Mimo że w zamyśle amerykańskich

⁴ Pierwsza wzmianka o książce konwergencyjnej pojawiła się na autorskim blogu Michała Zająca w 2007 roku: M. ZAJĄC: *Książka konwergencyjna?* Zob. <http://zajeczanora.blogspot.com/2007/10/ksika-konwergencyjna.html> [data publikacji: 17.10.2007; data dostępu: 10.01.2016].

⁵ Od czerwca 2009 roku do czerwca 2012 roku w Stanach Zjednoczonych prowadzone były działania związane z kolejną serią dla dziewcząt: *Amanda Project*, którą otworzyła książka Melissy Kantor *Invisible*. Książka przedstawia historię nastolatki, która po przeprowadzce nawiązuje więzi w nowym miejscu zamieszkania, a następnie w tajemniczych okolicznościach znika. Narratorką pierwszej opowieści jest jedna z jej nowych koleżanek, w kolejnych częściach zabierają głos inne osoby opowiadające tę samą historię ze swojego punktu widzenia. Zaginiona Amanda okazuje się niezwykle tajemniczą osobą i mimo wielu wskazówek zawartych w fabule niełatwo ustalić fakty dotyczące jej życia. Strona internetowa — podobnie jak w przypadku *Cathy's Book* — jest platformą, gdzie czytelnicy wymieniają się przypuszczeniami na temat losów Amandy, rozwijają alternatywne wersje literackiej opowieści, a wszystko to przy czynnym udziale moderatorów, którzy w czasie trwania projektu podsycali zainteresowanie użytkowników. Żadna z książek cyklu *Amanda Project* nie ukazała się na polskim rynku wydawniczym, więc cykl ten pozostaje poza ścisłym obszarem niniejszych badań.

twórców *Cathy's Book* książka tylko wprowadzała najistotniejsze wątki, które witrina internetowa rozwijała, a domknięcie fabuły było możliwe jedynie dzięki zaangażowaniu w proces twórczy czytelników, to dla polskiego odbiorcy kontakt z projektem kończył się wraz z zakończeniem lektury książki. Zapoznanie się z recenzjami zamieszczanymi przez polskie blogerki książkowe pozwala stwierdzić, że czytelniczki nie dostrzegły braku elementów przekazu transmedialnego i nie miały poczucia, że fabuła książki jest „niekompletna”. Można zatem wysnuć przypuszczenie, że wykorzystanie nowych mediów w amerykańskim wydaniu było w większym stopniu zabiegiem marketingowym, niż świadomym działaniem twórcy.

W kwietniu 2007 roku w Stanach Zjednoczonych, a zaledwie pięć miesięcy później w Polsce, ukazał się *Kościany Przyjemniaczek*⁶ — książka zachowana w stylistyce horroru, której głównym bohaterem jest ożywiony szkielet czarodzieja, nadal posiadający swe magiczne zdolności. Z edytorskiego punktu widzenia książka miała bardzo tradycyjną formę kodeksu, od innych publikacji z gatunku YA odróżniała ją rozbudowana strona internetowa adresowana do czytelników ze Stanów Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii i Australii. Sculduggerypleasant.com i Sculduggerypleasant.co.uk dawały nastoletnim miłośnikom horroru możliwość pełniejszego poznania powieści — na jednej z podstron czytelnik witany jest pytaniem: *Zatem, chcesz się zanurzyć w świat Kościanego Przyjemniaczka?* Na stronie umieszczono nie tylko „gadżety” w postaci tapet na pulpit, wygaszaczy ekranu, czy dzwoneków telefonicznych. Znalazły się tam również informacje urealnijające fakty znane z książki, pogłębiające immersję czytelnika: profile postaci, film video oraz nagranie w wersji audio wywiadu z głównym bohaterem.

Rozszerzenie świata przedstawionego w książce poprzez stworzenie rozbudowanej witryny internetowej miało na celu nie tylko zwiększenie immersji czytelników, ale przede wszystkim dawało wydawcom możliwość zwrócenia uwagi młodych odbiorców — w wielu przypadkach mocniej zakorzenionych w codzienności świata wirtualnego, niż realnego — na fakt istnienia książki, która jest do nich skierowana. Zabieg ten stosowali także inni twórcy. Rok 2008 przyniósł czytelnikom dwa kolejne cykle powieściowe, które miały swoją kontynuację w Internecie. Wydawcy *Tuneli* Rodericka Gordona⁷ i *Maximum Ride* Jamesa Patersona⁸, wychodząc naprzeciw potrzebom polskich nastolatków, zadbali o stworzenie polskojęzycznych stron internetowych dla tych tytułów. Śledzący losy Willa Burrowa, który schodzi do tajemniczego świata tuneli w poszukiwaniu zaginionego ojca, na stronie internetowej mogli znaleźć materiały związane z fabułą książki (wygaszacze, tapety itp.) oraz wciągającą grę online, która była jednocześnie wizualizacją świata stworzonego przez autora. Fabuła gry była ściśle związana

⁶ D. LANDY: *Kościany Przyjemniaczek*. Tłum. P. CHOLEWA. Warszawa, Wydawnictwo Amber, 2007.

⁷ R. GORDON: *Tunele*. Tłum. J. OCHAB. Warszawa, Wydawnictwo Wilga, 2008.

⁸ J. PATERSON: *Maximum Ride*. T. 1: *Eksperyment Aniol*. Tłum. M. MAZAN. Warszawa, Hachette Livre Polska, 2008.

z treścią książki, co wymuszało na internautach zainteresowanych uczestnictwem w zabawie, sięgnięcie po książkę Gordona. Nieco inaczej funkcjonowała witryna internetowa dedykowana cyklowi *Maximum Ride*. W wersji angielskiej rozbudowana i wzbogacona o forum dla czytelników oraz elementy umożliwiające im kontakt z bohaterami, którzy „prowadzili” blogi i opisywali swoje życie, w polskiej — nie oferowała nic poza elementami charakterystycznymi dla web 1.0 (grafik i plików dźwiękowych)⁹.

Książkę w pełni łączącą nowe i stare medium polscy czytelnicy mieli okazję poznać w roku 2010, kiedy ukazały się dwie części cyklu autorstwa Patricka Carmana — *Dolina Szkieletów*¹⁰. To kolejna powieść w formie pamiętnika (kartki wyglądają jak notatnik w linie, zamiast tradycyjnego druku czcionka stylizowana na pismo odręczne, krótkie datowane rozdziały przerywane są hasłami do strony internetowej), tym razem prowadzonego przez chłopca o imieniu Ryan. Nastolatek wraz ze swoją koleżanką usiłuje rozwikłać tajemnicę Doliny Szkieletów sąsiadującej z ich rodzinnym miasteczkiem. Ryan prowadzi swój dziennik, leżąc w łóżku, bo przy pierwszej próbie rozwiązania zagadki uległ wypadkowi; jego „oczami” jest Sara, która wszędzie zabiera ze sobą kamerę i rejestruje postępy w śledztwie. Lektura dziennika Ryana wzbogacona jest o filmiki nagrywane przez Sarę i umieszczone przez wydawcę na dedykowanej stronie internetowej. Nagrania te czytelnik może obejrzeć po podaniu haseł umieszczonych w treści książki. Książka nawiązuje stylistyką do opowiadań Edgara Allana Poe, a materiały video wzmacniają napięcie budowane przez autora. Oba przekazy są ze sobą w ścisłym związku (książka traci sens bez filmów i vice versa), a poznanie historii jest możliwe tylko poprzez równoległe czytanie książki i oglądanie filmów. Połączenie tradycyjnej książki w formie kodeksu (choć w atrakcyjnej i urozmaiconej formie, bo w postaci pamiętnika) z filmami oglądanymi poprzez stronę internetową było pomysłem Patricka Carmana na pozyskanie nowych, bardziej opornych, czytelników, których mógłby zniechęcić obszerny tekst. Wystarczy przeczytać 20—30 stron, aby poznać załazek fabuły, zorientować się, że wydarzyło się „coś strasznego”; potem na tajemniczej stronie internetowej czytelnik podaje sekretne hasło i ogląda film, który wzmacnia napięcie i wciąga go w świat stworzony przez autora¹¹. Wydawnictwo Nasza Księgarnia dostarczyło polskim czytelnikom autorski projekt Carmana w całości. Opatrzone napisami filmy zostały udostępnione na stronie internetowej Dolinaszkieletow.pl, która po kilkunastu miesiącach została przeniesiona na domenę wydawnictwa (Nk.com.pl).

⁹ Polskie strony internetowe obu książek funkcjonowały tylko w czasie największej popularności tych tytułów, później ich treść została usunięta z Internetu.

¹⁰ P. CARMAN: *Dolina Szkieletów*. Tłum. A. STUDNIAREK-WIĘCH. Warszawa, Nasza Księgarnia, 2010.

¹¹ E. JASICS rozm. z P. Carman i J. Townsend. Scholastic radio interview [data emisji: 15.02.2010; data dostępu 10.01.2016]. Zob. http://www.scholastic.com/skeletoncreek/radio_interview.htm.

39 wskazówek to projekt transmedialny stworzony z niezwykle dużym rozmachem i dbałością o szczegóły. Punktem wyjścia do jego realizacji był cykl powieściowy, którego ramy fabularne nakreślił (oraz napisał pierwszą książkę) autor bestsellerowej serii o Percym Jacksonie — Rick Riordan. Wydawnictwo Scholastic Lab w ramach projektu zaplanowało: 10 książek, które ukazały się w Stanach Zjednoczonych na przestrzeni 2 lat (2008—2010), stronę internetową poszerzającą wiedzę czytelnika o bohaterach i wydarzeniach z książki, grę online, dodatki w postaci kart kolekcjonerskich oraz konkursy dla najaktywniejszych użytkowników. Bohaterem książek jest nastoletnie rodzeństwo, które po śmierci swej opiekunki dowiaduje się, że należy do potężnej i wpływowej rodziny, a wśród przodków nastolatków byli m.in.: Maria Skłodowska-Curie, Napoleon czy Mozart. Młodzi ludzie podejmują postawione przed nimi wyzwanie i ruszają w niebezpieczną podróż przez cały świat w poszukiwaniu tajemniczych 39 wskazówek. Czytelnik ma możliwość podążania ich tropem nie tylko poprzez lekturę książki, ale przede wszystkim uczestnicząc w grze udostępnianej na stronie internetowej. Rozwiązywanie zagadek w książce i grze mają ułatwiać informacje umieszczone na kartach kolekcjonerskich, których pakiet startowy dołączano do każdej książki; kolejne można było kupić poprzez stronę WWW lub zdobyć, rozwiązując zadania. Karty zawierały dodatkowe zagadki oraz wskazówki i informacje o bohaterach, które nie zostały zawarte w książce.

W latach 2012—2013 na polskim rynku księgarskim pojawiło się 5 pierwszych części z cyklu *39 wskazówek*, które opublikowało Wydawnictwo Initium. Podobnie jak w wypadku wcześniejszych projektów łączących książkę z innymi mediami, tak i w tym aspekt transmedialny został zaprezentowany polskim czytelnikom w okrojonej postaci. Strona internetowa cyklu zawiera znacznie mniej elementów niż jej odpowiednik anglojęzyczny. Proponowana gra online, choć tak jak w oryginale proponuje zabawę w rozwiązywanie zagadek, odszyfrowywanie wiadomości i inne aktywności nawiązujące do fabuły, pozbawiona jest jednak wielu animacji, elementów interaktywnych i w znacznej mierze opiera się na tekście. Polski wydawca wyłączył ponadto z projektu karty kolekcjonerskie. Mimo znacznego uproszczenia zabawy, *39 wskazówek* spotkało się wśród czytelników z dużym zainteresowaniem i wielu z nich obecnie nadal oczekuje na kolejne części cyklu i kontynuację misji na stronie internetowej.

Najnowszą książką dla młodego czytelnika, której wydawca zaprasza odbiorców na stronę internetową wzbogacającą doświadczenia z lektury, jest pierwsza część trylogii australijskiej autorki Lian Tanner *Muzeum złodziei*¹². Polski wydawca — Grupa Wydawnicza Foksal — na swej stronie internetowej zachęca młodzież do sięgnięcia po książkę:

¹² L. TANNER: *Muzeum złodziei*. Tłum. R. LISOWSKI. Warszawa, Grupa Wydawnicza Foksal, 2014.

Siłą tej trylogii jest stworzenie alternatywnej rzeczywistości oraz rozbudowanego magicznego świata. Rewelacyjna grafika, **świetna strona internetowa książki**, filmowość i rozmach fabularny czynią tę serię porównywalną z najlepszą przygodową fantastyką¹³.

Wspomniana w opisie witryna zawiera dodatki graficzne, profile bohaterów, cyfrowe wersje artefaktów książkowych oraz grę nawiązującą do fabuły, ale niestety jest dostępna tylko w wersji anglojęzycznej. Z kolei autorka książki na swojej stronie WWW zamieszcza jedynie link do witryny dedykowanej trylogii, bez dodatkowego komentarza, co pozwala wysnuć przypuszczenie, że w tym przypadku stworzenie wirtualnej kontynuacji fabuły jest jedynie zabiegiem marketingowym ze strony wydawcy.

Rzeczywistość rozszerzona w książkach

Użytkownik zanurzony w świecie wirtualnym nie dostrzega otaczającej go rzeczywistości, podczas gdy rzeczywistość rozszerzona (Augmented Reality — AR) umożliwia zobaczenie realnego świata z „nałożonymi” (lub wkomponowanymi w niego) obiektami wirtualnymi¹⁴. Ronald Azuma, badacz systemów AR, dodaje ponadto, że cyfrowo wygenerowane obiekty wirtualne dostarczają informacji, których użytkownik nie może odebrać bezpośrednio, własnymi zmysłami, ale ułatwiają mu one realizację zadań z realnego świata. Systemy AR nieustannie się rozwijają i oferują swoim użytkownikom coraz więcej możliwości. Na obecnym etapie wydają się tylko dodatkiem uatrakcyjniającym wizualnie książkę, ale być może autorska współpraca — postulowana przez Jenkinsa — zaowocuje w przyszłości zupełnie nową formą książki dziecięcej, jeszcze bardziej zintegrowaną z rzeczywistością rozszerzoną.

Na potrzeby rozrywki i edukacji systemy te zaczęto wykorzystywać dopiero w XXI wieku. AR odmieniła także w pewien sposób świat książki. Materiały (audio i video), które do tej pory dostarczane były czytelnikom na płytach CD dołączanych do publikacji, obecnie umieszczane są w Internecie, a dostęp do nich możliwy jest poprzez dedykowaną aplikację. Stosowanie rzeczywistości rozszerzonej wspomagane jest przez dwa inne rozwiązania technologiczne: kody

¹³ Muzeum złodziei. Zob. <http://www.gwfoksal.pl/ksiazki/muzeum-zlodziei.html> [data dostępu: 10.01.2016].

¹⁴ R. AZUMA: *A Survey of Augmented Reality*. “Presence. Teleoperators and Virtual Environments” 1997, vol. 6, no. 4, s. 355—356.

Quick Response (QR) oraz rozpoznawanie obrazu (Image Recognition — IR). W niewielkim kwadratowym kodzie QR zapisana może być dowolna informacja tekstowa lub adres witryny internetowej. Kiedy użytkownik skanuje kod kamerą połączoną z dowolnym urządzeniem (także przenośnym, jak smartfon lub tablet), dedykowana aplikacja odczytuje jego treść, a w przypadku rozpoznania adresu WWW może od razu się z nim połączyć. Zastosowanie technologii IR pozwala uzyskać ten sam efekt, bez zamieszczania kodu QR. Aplikacja rozpoznaje wówczas charakterystyczne miejsca na zadrukowanej kartce i odczytuje przypisane do nich informacje.

Rzeczywistość rozszerzona wykorzystywana jest zarówno w książkach dla dzieci, jak i dla młodzieży. Amerykańskie wydawnictwo Penguin Group w 2009 roku przygotowało kampanię reklamową książki *Akademia wampirów* Richelle Mead¹⁵, której głównym przekazem była informacja o zastosowanej w książce technologii AR (poprzez zeskanowanie okładki czytelnicy otrzymali możliwość stworzenia jej wersji z własnym zdjęciem oraz odczytania tajemniczego przesłania od autorki książki). W większym stopniu rzeczywistość rozszerzona została wykorzystana przez brytyjskiego wydawcę Salariya Book Company w serii *Book, Webcam, Action!* Seria zainicjowana w 2010 roku (w ramach której ostatecznie ukazały się dwa tytuły) skierowana była do dzieci w wieku przedszkolnym. Po zeskanowaniu strony kamerą podłączoną do komputera, na ekranie pojawiały się animowane postacie książkowych bohaterów, np. tańczące w rytm muzyki dołączonej do animacji. Działalność wydawnictwa została doceniona na 47. Międzynarodowych Targach Książki Dziecięcej w Bolonii, gdzie oficyna otrzymała nagrodę dla najlepszego niezależnego wydawcy książek dla dzieci — Children's Publisher of the Year, m.in. za „innovacyjne wykorzystanie nowych technologii w swoich publikacjach”¹⁶.

Przyglądając się z perspektywy czasu wydarzeniom na światowym rynku książki dla dzieci i młodzieży, można wysnuć wniosek, że polscy czytelnicy zechcieli się z rzeczywistością rozszerzoną stosunkowo wcześniej, bo już w 2010 roku. Wtedy właśnie Łyński Kamień — niewielka warszawska oficyna — przygotował polską edycję książki *Kłątwa miliardera i tajemniczy diament* Richarda Newsome'a¹⁷ i w poszukiwaniu sposobu na przebicie się z nową książką na obfitującym w bestsellery rynku księgarskim, zdecydował się na wzbogacenie powieści o ilustracje wykorzystujące rzeczywistość rozszerzoną. W wydaniu oryginalnym —

¹⁵ *Akademii wampirów* wydało w 2010 roku wydawnictwo Nasza Księgarnia. Książka ukazała się z identyczną okładką jak jej amerykański odpowiednik, ale nie wykorzystano już technologii AR.

¹⁶ *The Salariya Book Company: Independent Children's Publisher Of The Year*. W: *We've Moved!* Dostępne w Internecie: <http://bookhouseblog.tumblr.com/post/481773467/the-salariya-book-company-independent-childrens> [data publikacji: 29.03.2010; data dostępu: 10.01.2016].

¹⁷ R. NEWSOME: *Kłątwa miliardera i tajemniczy diament*. Tłum. A. POLKOWSKI. Warszawa, Wydawnictwo Łyński Kamień, 2010.

amerykańskim — przekaz książkowy ograniczał się do jednego medium, więc na potrzeby polskiej edycji oprogramowanie i trójwymiarowe ilustracje stworzyli informatycy z gdańskiej firmy Arbuzz, na co dzień zajmujący się tworzeniem wirtualnej rzeczywistości m.in. dla muzeów. Podobnie jak *Akademia wampirów* oraz książki Salariya Book ilustracje w *Kłątwie miliardera* sprzężone były z oprogramowaniem wymagającym do instalacji komputera stacjonarnego z podłączoną kamerą internetową. W późniejszych latach, kiedy nastąpił rozwój technologii i zwiększył się dostęp do urządzeń przenośnych wyposażonych w kamery, powstawały już aplikacje dedykowane na smartfony i tablety.

*Szczecin. Przewodnik dla dzieci*¹⁸, który ukazał się w 2013 roku, twórcy reklamują jako „pierwszą na świecie książkę z funkcją przewodnika po mieście skierowaną do dzieci, wykorzystującą Augmented Reality (rozszerzoną rzeczywistość)”¹⁹. Książka powstała z inicjatywy Fundacji ARTmosphere, która do współautorstwa projektu zaprosiła twórców z różnych dziedzin: pisarkę Annę Czerwińską-Rydel, ilustratorkę Katarzynę Bogucką, muzyka i kompozytora Marcina Macuka oraz, zajmującego się tworzeniem m.in. animacji komputerowych, grafika Szymona Tomiło. Owocem ich współpracy jest fabularyzowany przewodnik dla dzieci, w którym mieszkający w Szczecinie Jakub oprowadza po swoim rodzinnym mieście koleżankę ze Szwecji — Ingrid, oraz aplikacja²⁰, dzięki której czytelnik może obejrzeć kolorową animację o Szczecinie, wiele dodatkowych ilustracji w 3D, fotografii lub połączyć się ze stroną WWW instytucji mieszczących się w budynkach omawianych w książce.

W gnieźnieńskim grodzie to z kolei projekt edukacyjny Muzeum Początków Państwa Polskiego, którego centralnym elementem jest powstała w 2013 roku aplikacja prezentująca wirtualną makietę średniowiecznej osady gnieźnieńskiej²¹. W aplikacji ukazano poszczególne etapy budowy słowiańskiego grodu, przedstawiono w niej wielowarstwowe rekonstrukcje elementów jego architektury (katedry, wałów obronnych, chaty słowiańskiej, łaźni parowej), a także zaznaczono lokalizację najistotniejszych znalezisk archeologicznych. Początkowo aplikacja udostępniana była zwiedzającym muzeum poprzez znaczniki QR umieszczone na plakatach. W 2014 roku w serii Biblioteczka Edukacyjna Muzeum Początków Państwa Polskiego ukazała się książka Jarosława Gryguć *Tysiąc lat temu w Gnieźnie*²², przybliżająca młodym czytelnikom różne aspekty życia w średniowiecznym grodzie. Książka napisana jest przystępnym językiem, a bogactwo

¹⁸ A. CZERWIŃSKA-RYDEL: *Szczecin. Przewodnik dla dzieci*. Szczecin, ARTmosphere, 2013.

¹⁹ *Szczecin Kids Guide. Przewodnik*. Dostępny w Internecie: http://szczecin.kidsguide.pl/?page_id=7 [data dostępu: 10.01.2016].

²⁰ Aplikacja *junaio* dostępna jest w sklepie Google Play oraz w AppStore.

²¹ Aplikacja *Gniezno 3D* stworzona przez 3R Studio dostępna jest w sklepie Google Play oraz w AppStore.

²² J. GRYGUĆ: *Tysiąc lat temu w Gnieźnie*. Gniezno, Muzeum Początków Państwa Polskiego, 2014.

pełnych detali ilustracji zachęca do poznawania historii Gniezna. Wirtualne ilustracje są doskonale wkomponowane w strukturę książki i choć stanowią tylko dodatek, bo bez nich książka funkcjonuje bardzo dobrze (jak również niezależnie od wizyty w muzeum), to w wielu przypadkach możliwość zobaczenia trójwymiarowego modelu architektury działa na wyobraźnię mocniej niż ilustracja na papierze.

W ofercie hiszpańskiego wydawnictwa Parramón Paidotribo, którą firma przygotowała na Międzynarodowe Targi Książki Dziecięcej w Bolonii w 2015 roku, znalazły się dwie książki wykorzystujące rzeczywistość rozszerzoną: *The Big Book of Explorers* oraz, jako zupełna nowość, *Mały Książę* z ilustracjami autora. Na opublikowanie polskiej wersji *Małego Księcia* w wersji rozszerzonej zdecydowało się łódzkie wydawnictwo Galaktyka. Książka²³ ukazała się jesienią 2015 roku, a wraz z nią polska wersja aplikacji *The Tiny Prince AR* oraz strony internetowej prezentującej możliwości, jakie daje zastosowanie AR. Dla czytelników książki atrakcją są zapewne nie tylko trójwymiarowe ilustracje, ale przede wszystkim ich interaktywność: przedstawione planety można zwiedzać, a porastające powierzchnię jednej z nich baobaby — wrywać.

Niemal w tym samym czasie na półkach księgarskich pojawiła się książka *Nela na tropie przygód*²⁴, w której mała podróżniczka opowiada o swoich przygodach w różnych krajach. Po zainstalowaniu na urządzeniu przenośnym dedykowanej aplikacji, czytelnicy mają możliwość obejrzenia krótkiego filmu ilustrującego opisywaną w danym rozdziale przygodę. W tym wypadku treści rozszerzające książkę wyraźnie nawiązują do reportaży telewizyjnych, które w trakcie swoich podróży Nela realizuje dla Telewizji Polskiej (najprawdopodobniej są to fragmenty tychże programów). Wydawca nie zdecydował się na zastosowanie technologii rozpoznawania obrazu (która jest obecnie najczęściej stosowana wraz z AR w książkach), ale użył kodów QR w zmienionym kształcie (kody wdrukowano w pola w kształcie zwierząt). Programy telewizyjne i książki, w których pojawia się Nela cieszą się niesłabnącym zainteresowaniem wśród dzieci i ich rodziców, można więc przypuszczać, że zastosowanie rzeczywistości rozszerzonej w tak popularnej serii przyczyni się do rozpropagowania tej technologii.

²³ A. DE SAINT-EXUPÉRY: *Mały Książę. Rozszerzona rzeczywistość*. Tłum. K. RODOWSKA. Łódź, Galaktyka, 2015.

²⁴ M. ĆWIEK: *Nela na tropie przygód*. Warszawa, Burda, 2015.

Aplikacje książkowe

W ciągu tygodnia od premiery rynkowej pierwszego modelu iPada firmy Apple, co miało miejsce w kwietniu 2010 roku, jego użytkownicy dokonali zakupu ponad miliona aplikacji na urządzenia przenośne, a aplikacje książkowe dla dzieci zajęły sześć miejsc w pierwszej dziesiątce rankingu sprzedaży AppStore²⁵. Tak duże zainteresowanie ze strony odbiorców zwróciło uwagę wydawców i deweloperów (twórców aplikacji) na ten segment rynku. Polski rynek aplikacji książkowych, choć powiązany z rynkiem światowym (m.in. przez wspólne platformy sprzedaży aplikacji), rozwijał się nieco wolniej, a w procesie tym można wyodrębnić dwie fazy: wczesną — do 2012 roku, i późniejszą, kiedy polskie aplikacje zaczęły reprezentować wyższy poziom zaawansowania technologicznego, staranności i atrakcyjności. Zmiana ta wynikała ze wzrostu konkurencyjności w dwóch obszarach. Po pierwsze, po pojawieniu się w sprzedaży pierwszego modelu iPada do walki o rynek przystąpiły inne firmy i w 2012 roku użytkownicy wybierali już spośród urządzeń przenośnych różnych marek, takich jak np.: Amazon, Black Berry, Hewlett Packard, Motorola czy Samsung. Rywalizacja na rynku przyczyniła się do zwiększenia dostępności produktów i obniżyła ich cenę. Z kolei popularność urządzeń przenośnych wśród użytkowników i zapotrzebowanie wśród młodych rodziców na aplikacje książkowe sprawiło, że większa liczba firm podjęła próbę zaistnienia w tym segmencie rynku.

Jedną z pierwszych książkowych aplikacji dla dzieci stworzonych przez polskich deweloperów był cykl *Jak narysować...* przygotowany przez firmę Mind the Kids. Instrukcje rysowania postaci i przedmiotów (kota, psa, książniczki itp.) w wersji książkowej wydawała warszawska kluboksięgarnia Czuły Barbarzyńca. Kiedy w 2010 roku twórcy zdecydowali się stworzyć na bazie autorskich książek aplikację działającą w systemie iOS, wzięli udział w konkursie dla małych rozwijających się firm — *Startup Fest*, i dzięki wygranej zapewnili sobie środki na urealnienie planów. Pierwsze „odcinki” aplikacji (w sumie powstało ich 16) zostały udostępnione w AppStore w marcu 2011 roku. Aplikacja była od początku płatna i dostępna w wersji polskiej oraz angielskiej. Współpracę z Mind the Kids nawiązała Polska Akcja Humanitarna zainteresowana stworzeniem od podstaw, aplikacji książkowej przybliżającej dzieciom tematykę zapotrzebowania na wodę na świecie. W projekt *Czego nie wiecie o wodzie na świecie* zostali zaangażowani znani artyści. Muzykę do aplikacji skomponował Andrzej Smolik, a głosów użyczyli aktorzy: Jarosław Boberek, Agata Buzek i Wojciech Malajkat. Temat

²⁵ K. SPRINGEN: *The iPad Meets the Children's Book*. „Publishers Weekly”. Dostępny w Internecie: <http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-book-news/article/42762-the-ipad-meets-the-children-s-book.html> [data publikacji: 8.04.2010; data dostępu: 10.01.2016].

ekologii i oszczędzania wody, istotny w edukacji dziecka, nie został tu niestety dobrze wykorzystany. Poziom wierszowanych tekstów w aplikacji (później wydano także książki w wersji papierowej) nie był najwyższy, a wykorzystane mechanizmy animacji były zbyt proste, aby uznać cały projekt za udany. Tematykę wody w świecie dziecka poruszała także bezpłatna aplikacja *Zdrojek i Ty* stworzona przez COCOS20 na potrzeby kampanii *Mamo, Tato, wolę wodę!*, prowadzonej w 2011 roku przez Żywiec Zdrój. Jeśli chodzi o technologię, aplikacja stała na wyższym poziomie (wiele efektów dźwiękowych, możliwość włączenia lub wyłączenia głosu lektora, podświetlanie czytanego przez niego tekstu), jednak również w tym wypadku poziom literacki tekstów pozostawiał wiele do życzenia.

Czarodziejka Amelka i zły czarownik, Traktor Ben i zaginione owce, Czerwony Kapturek. Alternatywna historia i inne aplikacje, które umieściło w 2011 roku w AppStore ZigZag Studio, to przykład aplikacji książkowych, które są właściwie tylko fabularyzowanymi gramami na urządzenia przenośne. We wszystkich aplikacjach tego dewelopera wykorzystane zostały te same elementy interaktywne, fabuła była tylko dodatkiem i trudno dopatrzeć się w aplikacjach związków z prawdziwą literaturą.

Polska literatura dla dzieci — w pełnym tego słowa znaczeniu — zagościła w iPhonach i iPadach na przełomie 2011 i 2012 roku, a to za sprawą przeniesienia tekstu literackiego bezpośrednio do aplikacji. Najpierw poznańskie wydawnictwo Miła we współpracy z firmą Apps Label przygotowało cyfrową wersję książki Liliany Bardijewskiej: *Bajka o kapciuszku, czyli jak to z wdzięcznością było*. W sferze wizualnej aplikacja była powieleniem książki w wersji drukowanej (ilustracje, układ tekstu na stronach itp.), ale część grafik została „ożywiona”, dzięki czemu czytelnik miał okazję zobaczyć toczący się kłębek wełny, chomika gromadzącego zapasy, padający śnieg, czy kielkujące źdźbło trawy. Całość pozostała jednak wyważona i oszczędna w formie, co w pełni korelowało z filozoficzną wymową utworu. W podobny sposób — poprzez ożywienie ilustracji Tomasza Jakuba Sysła i dołączenie podkładu muzycznego — wydawnictwo Format ożywiło książkę Doroty Hartwich *Bajka o kochaniu*. Aplikacja na iPad *Love round and round* w pięciu wersjach językowych ukazała się w AppStore w styczniu 2012 roku, a w materiałach promocyjnych nawiązywano do zbliżającego się Dnia Zakochanych.

Tuż przed świętami Bożego Narodzenia w 2011 roku w AppStore zadebiutowała firma PGS Software z siedmioma aplikacjami w cyklu *Bajki Polskie*. Dwie aplikacje były cyfrowymi odpowiednikami książek dla dzieci z repertuaru wydawnictwa Czerwony Konik (*Pierwsze urodziny prosiaczka* Aleksandry Woldańskiej i *Cyferki* Jacka Cygana), a pozostałe to uwielbiane przez dzieci wiersze Jana Brzechwy, Aleksandra Fredry, Marii Konopnickiej i Juliana Tuwima. Repertuar *Bajek Polskich* nieustannie jest poszerzany o kolejne znane wiersze klasyków oraz książki edukacyjne (*Atlas ptaków*) dostępne już nie tylko dla urządzeń z systemem iOS — część z nich działa także na komputerach stacjonarnych i telefonach

z systemem Windows²⁶. W 2012 roku PGS Software przygotowało aplikację-bibliotekę, która umożliwia przechowywanie wszystkich zakupionych książek w jednym miejscu. Większość Bajek Polskich przygotowana została w podobny sposób: dziecko może dokonać wyboru, czy chce czytać samodzielnie, czy posłuchać lektora (wiersze czytają aktorzy teatralni), w trakcie lektury animacje ograniczają się do „przewracania” kartek, a na końcu mały czytelnik może wybrać ilustrację, którą ułoży jako puzzle.

Bibliotekę aplikacji książkowych dla dzieci stworzyło również wydawnictwo Siedmioróg we współpracy z deweloperem, firmą Synthcomm. Bajki na iPada miały być zbiorem baśni w wersji cyfrowej. Każda z aplikacji w tym cyklu (ukazały się: *Kot w butach*, *Kopciuszek*, *Śpiąca Królowna*, *Czerwony Kapturek* i *Smok wawelski*) składała się ze zbioru statycznych ilustracji opatrzonych tekstem. Czytelnik mógł jedynie zdecydować, czy chce, aby książkę czytał lektor. Samodzielna lektura została jednak nieco utrudniona, ponieważ tekst umieszczono w niewielkich polach tekstowych, dodatkowo użyto czcionki stylizowanej na odręczną. Największym atutem Bajek na iPada była profesjonalna ścieżka dźwiękowa z piosenkami i głosami znanych aktorów: Krzysztofa Kowalewskiego, Agaty Kuleszy i Anny Seniuk. W chwili, kiedy wydawnictwo Siedmioróg zdecydowało się na rozpowszechnianie swoich aplikacji, były one już jednak nieco przestarzałe z technologicznego punktu widzenia i w związku z tym nie przeżywały próby czasu.

„*Jadą, jadą misie*” i *inne wyliczanki* to interaktywna książka ze znanymi wyliczankami: tytułową o misiach, o sroczce, co kaszkę warzyła oraz o baloniku, przygotowana przez wydawnictwo Kundel Bury na urządzenia z systemem iOS²⁷. Aplikacja umożliwia: czytanie samodzielne lub z lektorem, odtwarzanie automatyczne lub samodzielne obracanie stron, powtórne odtworzenie animacji lub nagranych tekstu z danej strony, podświetlanie tekstu czytanego w danej chwili przez lektora. Dodatkową zaletą są animacje i efekty dźwiękowe, które towarzyszą czytelnikowi na każdej stronie. Daje się zauważyć, że twórcy aplikacji starali się dostosować poziom interaktywności do potrzeb i możliwości percepcyjnych małego dziecka, na tyle, aby nie utrudnić mu kontaktu z tekstem.

Rok 2012 był przełomowy dla rynku aplikacji książkowych. Wiosną, na Międzynarodowych Targach Książki Dziecięcej w Bolonii po raz pierwszy przyznano nagrodę The BolognaRagazzi Digital Award dla najlepszej aplikacji książkowej z fabułą. Organizatorzy targów uzasadniali wyodrębnienie nowej kategorii konkursowej stwierdzeniem, że jest to owoc refleksji nad tym, jak współcześnie zmieniają się nawyki czytelnicze: „technologia daje dzieciom nowe możliwości interakcji z koncepcją autora, a twórcom nowe narzędzia służące opowiadaniu

²⁶ Do końca 2015 roku deweloper przygotował już 30 aplikacji książkowych adresowanych dla najmłodszych.

²⁷ Aplikacja dostępna w AppStore od kwietnia 2012 roku.

historii”²⁸. Zmiany dały się zauważyć także na rynku rodzimych publikacji, choć jeszcze w pierwszej połowie roku Michał Zając, oceniając polski rynek publikacji elektronicznych dla dzieci, pisał: „e-książki i appsy książkowe nie są dla naszych wydawców dziecięcych »gorącym« tematem. Gorączka widoczna wyraźnie w Bolonii chyba jeszcze do nas na razie nie dotarła!”²⁹.

Kolejne miesiące może nie przyniosły „gorączki”, ale na pewno widoczne było ożywienie w tym sektorze, a nowe aplikacje były w większym stopniu interaktywne, projektowano je bardziej kompleksowo. Przyglądając się bliżej produktom kierowanym w tym czasie na rynek polski, można wyodrębnić dwa odmienne typy aplikacji, różniące się w głównej mierze poziomem interaktywności i występowaniem dodatkowych elementów o charakterze typowo rozrywkowym. Młode firmy deweloperskie, tworząc aplikacje książkowe, najczęściej dążyły do maksymalnego wykorzystania potencjału tkwiącego w tym formacie, pozostawiając użytkownikowi kontrolę nad produktem, wprowadzając wiele elementów interaktywnych na każdej stronie oraz dołączając gry i zabawy. Z kolei tradycyjne wydawnictwa, przygotowując cyfrowe wersje książek ze swojego repertuaru, chętnie stosowały animacje, ale zabiegając o wyeksponowanie literackich i artystycznych walorów książki, ograniczały interaktywność i unikały dodawania elementów rozrywkowych, które mogłyby odwrócić uwagę od głównego przekazu.

Po Czerwonym Koniku, Formacie i Mili w 2012 roku kolejna oficyna „lilipucia” zdecydowała się na przygotowanie interaktywnej wersji swoich publikacji. Agencja Edytorska Ezop nawiązała współpracę z Suqoon Project, a jej owocem były aplikacje: *List w butelce* (książka Agnieszki Sobich) oraz *W pogoni za życiem* (książka Przemysława Wechterowicza)³⁰. W kampanii reklamowej wydawnictwo posługiwało się terminem: „książka wzbogacona o animacje, muzykę i lektora”, w pełni oddającym specyfikę tych aplikacji, w których ożywiono piękne, oryginalne ilustracje, a interaktywność zastosowano w sposób bardzo ostrożny.

*Fussy eater story*³¹ to cyfrowa wersja fragmentu wielokrotnie nagradzanej książki Emilii Dziubak *Gratka dla małego niejadka* wydanej przez oficynę Albus. Aplikacja zawierająca 30 stron z przepisami, informacjami o witaminach i podstawach zdrowego odżywiania została przygotowana wyłącznie w wersji angielskiej na urządzenia z systemem iOS. Użytkownik ma możliwość zabawy i interakcji z książką poprzez kolorowanie ilustracji, dekorowanie potraw itp.

²⁸ TOC. Tools of Change. Dostępny w Internecie: http://bolognachildrensbookfair.com/media/libro/press_release/2012/cs_toc2012_en.pdf [data publikacji: 18.03.2010; data dostępu: 10.01.2016]

²⁹ M. ZAJĄC: *Bez fajerwerków. Rynek książki dziecięcej*. „Książki dla Dzieci i Młodzieży” 2012, nr 5, s. 3.

³⁰ Aplikacje dostępne w AppStore od grudnia 2012 roku w polskiej i angielskiej wersji językowej. Początkowa cena 5.49€, później została obniżona do 2.99 €.

³¹ Aplikacja dostępna w AppStore od listopada 2013 wyłącznie w angielskiej wersji językowej. Cena: 1.99 \$.

Wydawnictwo Ładne Halo wraz z deweloperami Wunderman Poland oraz Clever Software stworzyło aplikację *Halobajki*, w której zamieszczone zostały interaktywne wersje dwóch książek z oferty oficyny: *Kiedy będę duży, to zostanę dzieckiem* oraz *Sklepy*. Od aplikacji innych wydawnictw *Halobajki* różniły się przede wszystkim technologią — zostały napisane na urządzenia z systemem Windows Phone. Mimo że aplikacja zdobyła wiele nagród dla cyfrowych produktów (The FWA Mobile of The Day 2014, Red Dot Award Winner 2014, iF Design Award 2015) i jest dostępna nieodpłatnie, to krąg jej odbiorców pozostaje ograniczony ze względu na jej nieobecność na najpopularniejszych platformach: AppStore oraz Google Play.

Muzeum Powstania Warszawskiego, znane ze stosowania nowinek technologicznych jako narzędzi edukacyjnych, zainicjowało projekt adaptacji multimedialnej książki Joanny Papuzińskiej *Asiunia*³², wydanej wspólnie z Wydawnictwem Literatura. Aplikacja powstała w 2014 roku jako praca dyplomowa Urszuli Pelc i Joanny Tarachy w Pracowni Multimediów na Wydziale Sztuki Nowych Mediów Polsko-Japońskiej Wyższej Szkoły Technik Komputerowych. Twórczyniom udało się zaprojektować cyfrowy produkt będący pełnoprawnym odpowiednikiem wersji papierowej (aplikacja zawiera pełny tekst książki), wzbogaconym o animacje i elementy interaktywne, które intensyfikują doznania czytelnicze dziecka, nie przysłaniając walorów artystycznych i edukacyjnych. Wkomponowane w aplikację gry komputerowe są proste i graficznie dopasowane do całości (memory, znajdź różnice, puzzle), więc nie odrywają uwagi od fabuły.

Nieodpłatną aplikację przygotował także Białostocki Teatr Lalek w ramach programu edukacyjnego *Alfabet teatru*, którego celem było przybliżenie dzieciom podstawowych pojęć związanych z teatrem. Terminy, takie jak np. antrakt, foyer, garderoba, owacje, opisała w wierszach twórczyni sztuk teatralnych Marta Guśniowska, a zilustrowała je litewska artystka Giedre Brazyle. Wiersze i ilustracje złożyły się na książkę *Alfabet teatru*, a w aplikacji³³ o tej samej nazwie znaleźć można nagrania tychże wierszy w interpretacji aktorów białostockiego teatru oraz proste zabawy (rebus i krzyżówkę). Analogicznie do innych cyfrowych adaptacji książek i w tym przypadku aplikacja w niewielkim stopniu wykorzystuje animację i interaktywność. Warto zauważyć, że wymiar transmedialny projektu jest znacznie szerszy: oprócz książki i aplikacji stworzono też grę planszową, a w teatrze prowadzone są warsztaty dla dzieci.

Na osobną uwagę w zakresie propagowania nowych form książki zasługuje działalność założonej w 2005 roku Fundacji Festina Lente (FFL). W pierwszych latach istnienia fundacja zajmowała się konwersją klasycznych tekstów literatury polskiej i światowej, głównie tych dostępnych w domenie publicznej, na e-booki

³² Aplikacja dostępna jest nieodpłatnie w Google Play od października 2014 (tylko na urządzenia z systemem Android).

³³ Aplikacja *Alfabet teatru* dostępna jest nieodpłatnie od października 2015 roku na urządzenia z systemem: iOS, Android, MS Windows.

i audiobooki, budując wirtualną bibliotekę dla dorosłych *Chmura czytania*. Kolejnym etapem w działalności FFL było natomiast uruchomienie w 2012 roku portalu *Iczytam.pl* oraz tworzenie „książek hybrydowych” dla dzieci:

Papierowa książka jest nośnikiem informacji o niepodważalnym znaczeniu dla naszej kultury i cywilizacji, zaś nowe technologie stały się integralnym elementem naszej codzienności: pracy oraz odpoczynku. Książka hybrydowa łączy w sobie zalety obu tych sfer: wysokiej klasy sztukę wydawniczą, interaktywność multimedialnej technologii mobilnej³⁴.

W założeniu twórców wszystkie publikacje przygotowywane przez fundację mają składać się z trzech elementów (dostępnych nieodpłatnie): e-booka, audiobooka oraz „książki hybrydowej”. Część tytułów dostępna jest także w wersji drukowanej (odpłatnie). W repertuarze wydawnictwa fundacji znajdują się teksty literackie, często już zapomniane, choć nadal godne uwagi, m.in. książki Franciszki Arnsztajnowej, Ignacego Krasickiego, Oskara Kolberga, Leopolda Staffa.

Wśród „książek hybrydowych” FFL — jak nazywa je samo wydawnictwo — rozgraniczenia wymagają odrębne typy produkcji: „ożywione książki”, zasoby dostępne w aplikacji *iCzytam*, a także aplikacje książkowe. Na stronie *Iczytam.pl* w zakładce *Biblioteka online gratis* czytelnik odnajdzie katalog „ożywionych książek”, które jednak nie są aplikacjami książkowymi. Teksty utworów zostały poddane obróbce w programie *FlippingBook*, umożliwiającym stworzenie z pliku w formacie PDF „elektronicznej” książki, w której czytelnik może przewracać kartki (jest to jedyny element interaktywny, wykorzystujący jednocześnie animację). Niestety, w przypadku części książek, poza kolorową grafiką na okładce, na kartach nie występują ilustracje.

Te same tytuły są dostępne w aplikacji *iCzytam* — wirtualnej bibliotece. W chwili jej zainstalowania na telefonie lub tablecie użytkownik otrzymuje nieodpłatny dostęp do pięciu książek, a po wykupieniu subskrypcji (koszt: 4 zł na miesiąc) wydawnictwo zobowiązuje się dostarczać raz w tygodniu nową książkę lub kolejny fragment już wprowadzonego tytułu (niestety, w opisach książek brak informacji z ilu rozdziałów składa się dany tytuł). Wirtualna biblioteka nie wykorzystuje mechanizmu *FlippingBook* — tu czytelnik porusza się po książce jak po stronie internetowej, przesuwając się z góry na dół (jakby karty książki były umieszczone jedna pod drugą i nawinięte na rolkę). Ponadto, poza opcją włączenia głosu lektora, aplikacja umożliwia wybór preferowanej wielkości czcionki — dostępne są trzy rozmiary.

W wirtualnej bibliotece na urządzeniu przenośnym czytelnik może odnaleźć ok. 30 tytułów, w postaci aplikacji FFL udostępniła ich kilkanaście (wszystkie działają w systemie iOS, niektóre także w systemie Android). Warto wspomnieć

³⁴ Zob. <http://festina-lente.pl/> [data dostępu: 10.01.2016].

utwory Stephana Themersona ilustrowane przez jego żonę Franciszkę: *O stole, który uciekł do lasu* oraz *Kolory*, a także *Ślониątko* R. Kiplinga zilustrowane przez J. Wilkonía, *Historię o Dziadku Do Orzechów i o Królu Myszy* E.T.A. Hoffmanna z ilustracjami I. Czwartosa i najbardziej rozbudowaną aplikację fundacji — *Młynek do kawy* K.I. Gałczyńskiego z ilustracjami L. Micińskiej. Znaczna część aplikacji FFL w ograniczony sposób wykorzystuje możliwości urządzeń mobilnych, ponadto poziom interaktywności w każdej z nich jest inny. W opowieści *O stole...* dziecko ma możliwość interakcji tylko na kilku stronach, niewiele jest także efektów dźwiękowych, a załączone gry są zbyt proste, aby zachęcały do ponownej lektury i zabawy. Aplikacja *Ślониątko* wprowadzie umożliwia interakcje z bohaterami na każdej stronie, ale zawiera tylko jedną grę, która także nie skupia uwagi dziecka na dłuższy czas. Najwyższy poziom interaktywności reprezentuje wspomniany już *Młynek do kawy*, który zawiera aż 52 karty (każda zawiera elementy interaktywne z efektami dźwiękowymi), na których przedstawiono całą opowieść o szalonych przygodach młynka. Rozbudowane menu umożliwia włączenie głosu lektora, wysunięcie planszy z tekstem, przejście do obrazkowego spisu treści z oznaczoną lokalizacją gier oraz powrót do strony początkowej, gdzie umieszczono animowany film będący skróconą wersją perypetii młynka.

Ogromną zaletą produkcji FFL jest ich dostępność: aplikacje są bezpłatne, podobnie jak wirtualna biblioteka na stronie WWW, a koszt subskrypcji miesięcznej aplikacji *iCzytam* jest niewysoki. Dużym atutem „książek hybrydowych” jest głos lektora czytającego książkę wraz z dzieckiem. FFL współpracuje z najwybitniejszymi polskimi aktorami, którzy użyczają głosu w jej publikacjach, są to m.in.: Artur Barciś, Piotr Fronczewski, Marian Opania, Wiktor Zborowski i Jerzy Zelnik. Istotne jest, że fundacja promuje teksty o wysokich walorach artystycznych oraz literackich i udostępnia je czytelnikom w pełnej, oryginalnej wersji, bez skrótów i uproszczeń, co sprawia, że bliżej jej produkcjom do aplikacji tworzonych przez wydawnictwa i instytucje kultury, niż przez deweloperów.

Jedną z najbardziej rozpoznawalnych aplikacji książkowych ostatnich lat jest oparta na wierszu Juliana Tuwima *Lokomotywa*³⁵, zaprojektowana przez studio Big Rabbit. Aplikacja została przygotowana z dużą starannością: posiada wiele elementów interaktywnych i dodatkowych funkcji, które dają użytkownikowi kontrolę nad programem, wiersz czyta Piotr Fronczewski, za ilustrację odpowiedzialny był Maciej Szymanowicz (współpracujący m.in. z Wydawnictwem Literatura), a piosenka — specjalnie skomponowana na potrzeby aplikacji — łatwo wpada w ucho i funkcjonuje już jako niezależny utwór. W aplikację wbudowano dwa tryby: tradycyjnej książki z animowanymi przewracanymi kartkami, która umożliwia lekturę samodzielną lub z lektorem, oraz wersję interaktywną z lektorem, podkładem muzycznym, efektami dźwiękowymi i prostymi grami. Minusem wersji interaktywnej jest przede wszystkim to, że w drugiej części wiersza aplika-

³⁵ Aplikacja dostępna od lutego 2013 w AppStore. Cena początkowa: 1.79 €, obecna: 0.99 €.

cja traci swój „książkowy” charakter, staje się natomiast animacją komputerową z podłożonym głosem lektora — na tym etapie czytelnik nie ma już możliwości interakcji z tekstem, a lokomotywa pędzi przez las... Kilka miesięcy po polskiej premierze, we wrześniu 2013 roku, w AppStore zadebiutowała *Locomotive* — wersja anglojęzyczna, ale niestety, pomimo zapewnień ze strony dewelopera, aplikacja nie jest dostępna dla użytkowników urządzeń z systemem Android.

Lokomotywa wkroczyła przebojem w świat dzieci i rodziców, błyskawicznie zdobyła w wirtualnym świecie rozgłos i popularność, jednocześnie przyćmiła wcześniejszą aplikację skierowaną do nieco starszych użytkowników. *Amelia i Postrach Nocy*³⁶ studia OhNoo ze względu na nieco mroczną fabułę i ilustracje Piotra Ruszkowskiego, nawiązujące stylistycznie do filmów Tima Burtona, jest wirtualną opowieścią dla dzieci siedmioletnich i starszych. Główną bohaterką historii jest dzielna Amelia, która wraz ze swoimi towarzyszami postanawia wyruszyć w niebezpieczną podróż przez noc, aby uratować Żółwika więzionego w domu okrutnego Skowyty, który swym ofiarom odbiera dusze. Finał opowieści jest szczęśliwy, bo oczywiście misja ratunkowa kończy się sukcesem, przyjaciele znów są razem, a na dodatek okazuje się, że cała przygoda była tylko snem, którego bohaterami były zabawki Amelii. Wątpliwość może rodzić wątek *odbierania duszy* przez Skowyty. Mali czytelnicy, obeznani z literaturą i filmem, zetknęli się zaklęciem, które usypia królową, uwięzieniem księżniczki na Szklanej Górze lub jej porwaniem, ale odebranie duszy i widok martwego bohatera (dopiero później okazuje się, że śmierć jest tylko pozorna) oraz przygotowań do jego pochówku może budzić ich lęk i niepokój.

Lekturę wzbogaca dobrze opracowana warstwa dźwiękowa: głos Andrzeja Ferencza, który jest narratorem, świetnie dopasowane do postaci głosy lektorów, muzyka oraz liczne efekty dźwiękowe towarzyszące elementom interaktywnym. Możliwości, jakie daje technologia zostały w *Amelii*... wykorzystane w sposób maksymalny, nasycenie ilustracji elementami, których dotknięcie powoduje ruch lub działanie jest tak duże, że podczas zabawy aplikacją należy dokonywać dotknięć ostrożnie, gdyż nieuwaga powoduje niezamierzone uruchamianie kolejnych elementów. Wiele z nich jest powiązanych z fabułą i ich występowanie nie budzi dysonansu (np. liczne zwierzątka, które dziecko może odkryć w czasie wędrówki Amelii przez las), ale jednocześnie trzeba zauważyć, że ich obecność niczego nie wnosi do fabuły. Czytelnik jest zachęcany do eksplorowania plansz w aplikacji, gdyż na każdej z nich umieszczono 3 gwiazdki, a zebranie wszystkich odblokuje dostęp do dodatkowej karty, umieszczonej po napisie „koniec”. Dzieci zdobywają gwiazdki także poprzez korzystanie z gier wbudowanych w aplikację: odtwarzanie sekwencji dźwiękowych, wyszukiwanie postaci w ciemności, grę w kółko i krzyżyk. W poszukiwaniu gwiazdek użytkownicy raczej nie zdecydują

³⁶ Aplikacja dostępna od grudnia 2012 roku na urządzenia z systemem iOS i Android. Cena: 9,9 PLN.

się na samodzielną lekturę — ścieżka dźwiękowa z nagranyymi głosami pochłania uwagę, zniechęca natomiast tekst pisany małymi literami, nie ma też opcji podświetlenia czytanych przez aktorów kwestii.

Amelia i Postrach Nocy, to niewątpliwie wyjątkowa aplikacja na polskim — i nie tylko — rynku, jest kompozycją spójną i angażującą użytkownika, choć chwilami balansującą pomiędzy dwoma formatami: aplikacją książkową a fabularyzowaną grą przygodową.

Rozwiązaniem dla młodszych i nieco starszych użytkowników jest aplikacja *Halo, Rozalia! Wieczne rozmowy owcy i krowy*³⁷ studia Croco Label. W jednym produkcie umieszczono dwie wersje aplikacji: dla dzieci dopiero uczących się mówić oraz dla przedszkolaków. Maluchy poznają Rozalię i jej przyjaciółkę owcę poprzez wiersz czytany przez aktorkę Dorotę Lulkę. Na każdej stronie mogą odnaleźć elementy interaktywne, zachęcane są także do dopowiadania wyrazów dźwiękonaśladowczych i do poszukiwania źródła dźwięków. Przedszkolaki zapraszone są do lektury opowiadania o plotkujących zwierzakach, mają możliwość skorzystania z opcji podświetlania czytanego tekstu, a w trakcie zabawy sprawdzane jest ich rozumienie fabuły poprzez dodatkowe zadania do wykonania. W menu głównym oprócz możliwości wyboru wersji dla starszego lub młodszego użytkownika można odnaleźć proste gry (puzzle, układanka, „znajdź różnicę”), przygotowane na trzech poziomach trudności. Twórcy aplikacji skupili się na walorach edukacyjnych, którym zostały podporządkowane wszystkie jej elementy: proste interakcje, tekst (który nie posiada szczególnej wartości literackiej) i zabawy. Na stronie internetowej dewelopera zamieszczony został szczegółowy opis aplikacji wraz ze wskazaniem, dlaczego poszczególne elementy aplikacji i zastosowane w niej rozwiązania mogą przyczynić się do postępów w rozwoju i edukacji małego dziecka.

Do najmłodszego użytkownika skierowana jest również *Legenda o Smoku Wawelskim*³⁸ adaptowana do postaci aplikacji książkowej przez dewelopera Han-Bright S.A. we współpracy z portalem Ciufcia.pl (serwis z grami dla dzieci). Na potrzeby tej produkcji powstała nieco uwspółcześniona (ale zgodna z oryginałem), krótka wierszowana wersja legendy o krakowskim smoku. Ilustracje nawiązują do popkultury: na wezwanie króla odpowiadają m.in. Darth Vader, Merida Waleczna i Terminator, gotowi pokonać smoka, a po ścianie smoczej jaskini wspina się Spiderman. Aplikacja umożliwia samodzielną lekturę lub wysłuchanie czytającego lektora (w tym trybie automatycznie uaktywnia się podświetlanie czytanego tekstu). Dziecko ma możliwość interakcji z bohaterami (na pierwszej stronie pojawia się animowana ręka, która podpowiada czytelnikom, że dotknięcie smoka sprawia, że zieleje ogniem), a ruchomym postaciom towarzyszą efekty dźwiękowe. Na jednej

³⁷ Aplikacja dostępna od lipca 2013 roku w AppStore i w sklepie Google Play. Cena: 3,5 PLN.

³⁸ Aplikacja jest dostępna nieodpłatnie w AppStore i w sklepie Google Play od sierpnia 2014 roku.

z kart dzieci mają możliwość dźwiękowej zabawy z postaciami, na innej układają szkielet z rozrzuconych kości, a na ostatniej, gdzie krakowianie świętują zwycięstwo Szewczyka — zadaniem czytelnika jest przekłuwanie latających balonów.

Rynek aplikacji książkowych obecnie rozwija się bardziej dynamicznie niż przed 2012 rokiem. Wynika to z faktu, że nad stworzeniem aplikacji pracuje zespół złożony zaledwie z kilku osób, a umieszczenie gotowej aplikacji na platformie umożliwiającej jej rozpowszechnienie nie jest skomplikowane. Deweloperami zostają zarówno osoby mające doświadczenie w branży wydawniczej, jak i osoby, które po prostu tworzą „aplikacje książkowe”, np. przy wykorzystaniu oprogramowania FlippingBook. Już powierzchowne zapoznanie się z ofertą AppStore i Google Play pozwala odnaleźć wiele aplikacji, niewspomnianych w niniejszym tekście, które ich autorzy nazywają „książkowymi”. Największą popularnością wśród twórców aplikacji cieszą się wiersze klasyków poezji dziecięcej. Twórczość Jana Brzechwy i Juliana Tuwima konwertowana jest na potrzeby nowych technologii nie tylko przez PGS Software, ale sięgają po nią także inni, np. studio Grabbit³⁹, Friskydos⁴⁰.

Podjęmując próbę oceny polskiego rynku aplikacji książkowych, należałoby ustalić kryteria oceny samych aplikacji. Cechy dobrej aplikacji książkowej wskazała Katie Bircher w 2012 roku. Wymieniła wśród nich:

- interaktywność — w stopniu nieodwracającym uwagi od narracji;
- równowagę pomiędzy tekstem, obrazem, narracją, muzyką i efektami dźwiękowymi a elementami interaktywnymi (wszystkie te składniki powinny być zależne od siebie i razem dawać czytelnikowi więcej niż wynika z ich sumy);
- wykorzystanie efektu „obrotu kartki”, nawet w aplikacji nienawiązującej do formy kodeksu;
- umożliwienie użytkownikowi kontroli nad aplikacją poprzez: wyraźne wskazanie opcji zamknięcia programu, pozostawienie mu decyzji o słuchaniu lektora, umożliwienie skorzystania z interakcji i „przeskakiwania” tekstu;
- przejrzystą nawigację — przyjazną i intuicyjną (w przypadku aplikacji dla młodszych dzieci wymaga to zaprojektowania wskazówek odnośnie do obsługi — dodania strzałek, podświetlania elementów interaktywnych lub posłużenia się głosem lektora wydającego polecenia, np. „pogłaskaj kotka”);
- wywołanie efektu zaskoczenia i doświadczenia radości z zabawy (wprowadzenie elementów interaktywnych, które są niezbędne dla dalszego rozwoju fabuły oraz takich, które po prostu bawią, ale nadal są zgodne z fabułą);
- unikanie powtarzalności — tak, aby uruchamianie tego samego elementu prowadziło do różnych sekwencji zdarzeń⁴¹.

³⁹ Dwie aplikacje książkowe z gramii: jedna opiera się na wierszu *Kaczka dziwaczka* Jana Brzechwy, druga na wierszu *Rzepka* Juliana Tuwima.

⁴⁰ Aplikacja bazująca na wierszu *Abecadło* J. Tuwima.

⁴¹ K. BIRCHER: *What Make a Good Picture Book App?* „The Horn Book Magazine” 2012, nr 3/4, s. 72—78.

Podsumowując swoje rozważania, autorka artykułu dodaje, że udana aplikacja książkowa spełnia wszystkie wymogi stawiane tradycyjnej książce obrazkowej dla dzieci oraz zawiera dodatkowe — unikalne dla niej — składniki wynikające z jej cyfrowego formatu. Korzystając z tej ostatniej wskazówki, możemy odwrócić sytuację i zastanowić się, czy opisane w niniejszym tekście aplikacje „obroniłyby się” jako tradycyjne książki? Te, które mają swój książkowy pierwowzór zapewne tak, ale te stworzone od podstaw przez deweloperów już niekoniecznie. Oczywiście, części aplikacji stworzonych we współpracy z wydawnictwami można zarzucić zbyt zachowawcze wykorzystywanie technologii, oszczędne stosowanie animacji i ograniczenie interaktywności, ale czy interaktywność jest priorytetem? Nie możemy jej uznać za tożsamą z kreatywnością, ani twierdzić, że ma pozytywny wpływ na rozwój wyobraźni. Dziecko korzystające z aplikacji książkowej i szukające elementów interaktywnych podąża tropem programisty, który розміścił je na ilustracjach. Mały czytelnik nie ma możliwości wywoływania reakcji, której twórca nie zaplanował i zawsze dojdzie — najczęściej szybciej niż dorosły by się tego spodziewał — do „ściany”, momentu, gdy aplikacja nie kryje przed nim już żadnych niespodzianek, a tym samym staje się nieatrakcyjna. Lev Manovich w opracowaniu *Język nowych mediów* tak pisze o interaktywności:

Kiedyś patrzyliśmy na obraz i nasze własne skojarzenia prowadziły nas do innych obrazów. Teraz interaktywne media komputerowe każą nam kliknąć obraz po to, żeby przejść do innego obrazu. [...] Jednym słowem, jesteśmy zmuszani do podążania za zaprogramowanymi wcześniej i istniejącymi obiektywnie skojarzeniami. Mówiąc inaczej [...] jesteśmy zmuszani do wzięcia struktury czyjegoś umysłu za własny⁴².

Podsumowanie

Celem autorki niniejszego artykułu było przedstawienie nowych form książki, które wykształciły się pod wpływem nowych mediów i zaistniały w świadomości młodego polskiego czytelnika w XXI wieku. Pierwsza teoretyczna wzmianka o książce konwergencyjnej wywołała zaniepokojenie badaczy i sprawiła, że z zainteresowaniem spoglądali oni na rynek księgarski w poszukiwaniu tytułów, które byłyby realizacją tej koncepcji. Oceniając z perspektywy czasu losy książek, które

⁴² L. MANOVICH: *Język nowych mediów*. Tłum. P. CYPRIAŃSKI. Warszawa 2006, s. 135.

w chwili publikacji uznawane były za konwergencyjne lub za posiadające zbliżone do nich cechy, można przyjąć, że książka konwergencyjna to produkt niezwykle złożony i... trudny. Książka w swej tradycyjnej formie — kodeksu, gdzie treść przekazywana jest wyłącznie za pośrednictwem tekstu i obrazu, jest jednym z najstarszych mediów, który oparł się już wielu próbom. Łączenie jej z nowymi mediami i uzależnienie od nich kompletności jej przekazu naraża oba składniki na przedwczesną dezaktualizację, ponieważ technologia rozwija się błyskawicznie i wykształca nowe narzędzia, które niekiedy równie szybko się starzeją. Przykład *Tuneli* i *Maximum Ride*, których polskie strony internetowe funkcjonowały tylko przez krótki czas pokazuje, że polscy wydawcy nie są przygotowani na długofalowe zaangażowanie w promocję jednego tytułu. Być może wynika to nie tylko z przyzwyczajenia do pracy nad wydaniem książki w tradycyjnej formie, lecz także z innej skali kosztów, które generuje książka konwergencyjna. Stworzenie takiej książki — zgodnie z uwagami Jenkinsa — wymagałoby już u podstaw zaangażowania specjalistów z różnych dziedzin, którzy wspólnie opracowaliby koncepcję całości, a następnie pracowali nad poszczególnymi elementami tak, aby każdy z nich w maksymalny sposób wykorzystywał swój potencjał. Kolejny etap pracy wydawniczej to promocja. Wprowadzenie na rynek nowego tytułu, który odbiega formatem od tradycyjnego, z którym odbiorcy są już zaznajomieni, wymaga się skorzystania z innych form promocji, zapewne także większego nakładu środków. Po wejściu na rynek książka konwergencyjna nadal generuje koszty dla wydawcy, gdyż nakładów finansowych wymaga utrzymanie strony internetowej i jej aktualizowanie, aby była zgodna ze zmieniającymi się wymaganiami systemów operacyjnych. Jeśli jest to przedsięwzięcie podobne do amerykańskiego *Amanda Project*, konieczne jest zatrudnienie moderatorów i redaktorów, którzy będą współpracować z internautami/czytelnikami, podsycając ich zaangażowanie. Czy zatem książka konwergencyjna jest warta uwagi z punktu widzenia wydawcy? Czy nowe formy książki budzą zainteresowanie twórców, a w szczególności pisarzy?

Tony DiTerlizzi, autor książek dla dzieci, który także sam je ilustruje, pracując nad pierwszą częścią trylogii *WondLa*, z życzliwością przyjął propozycję wydawcy, aby książkę wzbogacić o ilustracje w rzeczywistości rozszerzonej. Na potrzeby projektu powstało oprogramowanie, które po zeskanowaniu książki umożliwiałoby obejrzenie na ekranie rozkładanej trójwymiarowej mapy świata, który przemierzała *WondLa*. W kolejnej części pisarz postanowił wykorzystać AR, aby zapewnić czytelnikowi choćby pozory doznań, o które w rzeczywistości nie jest łatwo — podczas lektury czytelnik miał możliwość pokierowania statkiem podczas lotu. Ostatnia część trylogii nie wykorzystuje już rozszerzonej rzeczywistości, oprogramowanie zostało usunięte ze strony WWW pisarza, a on sam deklaruje, że wznowienia będą się ukazywać bez informowania czytelników o AR. Swoją decyzję DiTerlizzi uzasadnia tym, że przeglądarki internetowe wymagają nieustannych aktualizacji, a co za tym idzie, konieczne jest wprowadzanie zmian

w oprogramowaniu⁴³, dodaje także: „W momencie rozpoczęcia prac nad trzecią książką zdałem sobie sprawę, że ta technologia nie jest mi już potrzebna. Tak jakbyśmy z tego już wyrosli”⁴⁴. Znamienne, że pierwszą część wspomnianej trylogii opublikowało w Polsce wydawnictwo Znak, ale ze względu na prognozowane wysokie koszty związane z promocją książki z rzeczywistością rozszerzoną, wycofało się z wykorzystania nowej technologii⁴⁵ i *CzarLa* ukazała się jako książka w tradycyjnej postaci.

Obecność nowych technologii w świecie książki wywołuje sprzeczne reakcje wśród odbiorców. Jedni przyjmują nowe formy książki z zachwytem, inni uważają adaptowanie treści literackich do postaci aplikacji za trywializowanie literatury. Czy możemy zatem przewidzieć, czy książka przyszłości będzie sprzężona z nowymi mediami? W odniesieniu do beletrystyki wykorzystanie przez jej twórców technologii stanowi najczęściej tylko poszerzanie zakresu „wartości dodanej”. Daje odbiorcy już nie tylko poczucie „bycia czytelnikiem”, lecz także możliwość obcowania z czymś nowym, ze zdobyczami współczesnej techniki. Inaczej ma się rzecz z literaturą o charakterze popularno-naukowym. Tu zastosowanie najnowszych rozwiązań technologicznych na etapie tworzenia publikacji staje się niezbędne. Rzeczywistość rozszerzona, filmy, animacje, trójwymiarowe obrazy ułatwiają zrozumienie poznawanych zjawisk i przyswajanie nowych informacji. Czytelnicy świadomi możliwości oferowanych przez współczesną naukę (AR, okulary 3D, Google Glass) oczekują, że technologia ułatwi im życie, w tym wypadku: zdobywanie wiedzy.

Czy aplikacje książkowe zastąpią dzieciom kontakt z książką drukowaną? Czy może wykształci się nowa forma książki związana z technologią, której jeszcze nie znamy? Podobne pytania można mnożyć w nieskończoność, ale parafrazując Katie Bircher oceniającą aplikacje książkowe, należy powiedzieć: największym sukcesem będzie cieszyć się książka, w której główną rolę odgrywać będzie dobrze opowiedziana historia.

⁴³ Starzejące się oprogramowanie jest także problemem w przypadku książek, w których rzeczywistość rozszerzona wymaga zainstalowania aplikacji na urządzeniu przenośnym. Dotyczy on zatem także samych aplikacji książkowych. Deweloperzy zmagają się przede wszystkim z dostosowaniem oprogramowania do możliwości różnych urządzeń. Mniejszego nakładu pracy wymaga praca w systemie iOS, gdyż urządzenia z tym systemem mają podobne specyfikacje. Jednak w przypadku systemu Android, który wykorzystują różni producenci na wielu urządzeniach o rozmaitych parametrach, praca nad aplikacją wymaga prowadzenia wielu czasochłonnych i kosztownych testów. Po udostępnieniu gotowego produktu na platformie AppStore lub Google Play deweloper nadal musi być w kontakcie z użytkownikami, aby reagować na pojawiające się błędy.

⁴⁴ J.H. Liu rozmawia z T. DiTerlizzi. Dostępne w Internecie: <http://www.wired.com/2012/05/tony-diterlizzi-interview/> [data publikacji: 5.10.2012; data dostępu: 10.01.2016] oraz <http://geekdad.com/2014/05/interview-diterlizzi/> [data publikacji: 5.05.2014; data dostępu: 10.01.2016]

⁴⁵ Informacje pozyskane przez autorkę drogą e-mailowego wywiadu z redakcją Wydawnictwa Znak.